MENSILE - ANNO III - N. 20

I MAGNIFICI SETTE

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL **CBM 64** e **128**

- **SUZUKY**
- **BLADES**
- **CRAZY JAIL**
- **GARGOIL**
- **PIETÀ**
- **ALLEGORIA**
- **ASSAULT**

20

- RACING DESTRUCTION SET
- DAN DARE: CAPITANO DEL FUTURO
- ALLEYKAT: TRA FANTASIA E MORTE
- LORD OF MIDNIGHT

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

"smanettoni" del 64
è il vostro momento COLLABORATE!

POTRETE VINCERE

da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

IMPORTANTE!!!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

Inviare curriculum a: I MAGNIFICI SETTE SIPE s.r.l., via Ausonio 26 - 20123 Milano

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl - via Ausonio 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 62 del 11-2-85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

IN QUESTO NUMERO

VOGLIA DI MISTERO

Da sempre l'uomo concepisce il mistero come un fatto che mette paura ma che ha anche tanta attrattiva. Rientra in questa concezione la scelta dei giochi che questo numero dei Magnifici vi propone. Sarete avvolti nel terrore giocando a Dan Dare, Alleykat e soprattutto Lords of Midnight. Chi preferisce le veloci sgroppate al sole con una potente auto ha invece da imparare tutto leggendosi Racing Destruction Set.

SUZUKY

Sono trascorsi appena vent'anni da quando Lee, il maestro di Kung Fu, annientò la malvagia gang di Ho Chi Lung, ma uno dei membri sopravvive: Yen Pei. Yen Pei si è nominato imperatore e con i suoi sette samurai ha esteso la sua malefica influenza su tutta la Cina. Il figlio di Lee si è messo in viaggio per incontrare il diabolico imperatore. Alla tecnica mortale del Kung Fu che ha appreso da suo padre, Chen Lee ha aggiunto una sua speciale tecnica basata sul potere del te di Oo-Long e sui bastoncini cinesi. Aiuta il giovane Chen Lee a usare il suo Kung Fu contro l'imperatore e ricorda che all'inizio avrai una sola vita ma, ottenuti 20.000 punti ne guadagnerai un'altra e a 50.000 punti te ne sarà aggiunta una terza. Inoltre se vincerai tre attaccanti riceverai una foglia di tè e quando ne avrai 5 potrai berti una tazza di questa infusione rinvigorente; per usare invece il potere dei bastoncini, dovrai scovarli nel vaso Ming.

JOYSTICK PORTA 1

S musica/effetti speciali
C = bevi il tè

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SUZUKY

....

....

....

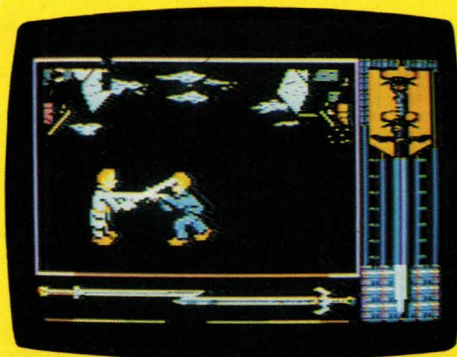
Annotazioni

....

....

....

BLADES

Vi sembrerà strano, ma ecco che questo gioco vi propone, nel bel mezzo del garage di uno stadio di una grande metropoli l'antico duello con la spada tra due opposti contendenti. Qui dovrai affinare le tue capacità e rendere le tue reazioni più acute per riuscire ad averla vinta sul tuo avversario. Ricorda che ogni tanto dovrai darti una tregua, perché, anche se i singoli colpi non sono mortali, strenuano le tue energie. Mescola l'attacco e la difesa, altrimenti se ogni volta userai lo stesso schema, permetterai al tuo avversario di effettuare una risposta vincente. Il taglio della testa sarà l'unica cosa che permetterà la vittoria. Combatti sempre lkontano dai bordi, perché in queste posizioni è difficile eseguire alcuni colpi e naturalmente scansarsi bene dagli attacchi.

JOYSTICK PORTA 1

RUN/STOP	pausa
CRL/HOME	fine gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

BLADES

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

CRAZY JAIL

Per interrompere la dinastia dei Klanger, che ormai regnavano da più di mille anni con giustizia e imparzialità, il perfido Cantalus ha rapito il piccolo erede al trono rinchiudendolo nella folle fortezza di Krall, guardata a vista da malvagi guardiani? Il buon re, dopo aver consultato i suoi paladini, ha inviato il prode Thor a salvare la vita dell'amato figlio. L'impresa sarà difficile e consisterà nel raccogliere tutte le chiavi della cella invisibile evitando di cadere nei trabocchetti o preda dei mostri guardiani. Unico aiuto sarà il folletto Chuck che, se raggiunto, potrà donarti una vita..

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
SPAZIO	pausa on/off

I TUOI PUNTEGGI RECORD

CRAZY JAIL

....

....

....

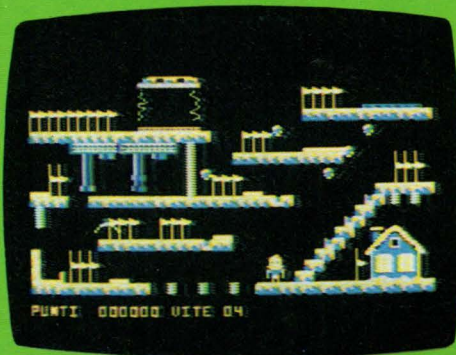
Annotazioni

....

....

....

GARGOIL

Come previsto dalla leggenda tramandata di padre in figlio, dopo ventimila anni di prosperità, Gargoil, il mostro alato, si è risvegliato dal suo lungo sonno gettando lo scompiglio nel tranquillo paesino di Roseland. A nulla sono valse le strenue difese dei paesani contro l'invulnerabilità del nostro alato. Infine qualcuno si è ricordato che la leggenda prevedeva anche una soluzione, ovvero che per sconfiggere Gargoil bisognava utilizzare la macchina degli antenati. Chi sarà il coraggioso che saprà avventurarsi in superficie per riattivare tutti gli specchi solari sparsi sul territorio del paesino e risvegliare così l'antico computer?

JOYSTICK PORTA 1

F1	pausa on/off
F7	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

GARGOIL

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

PIETÀ

L'imperatore è infuriato. Infatti l'unica e grande autostrada, vanto del suo paese è ormai intransitabile a causa del fatto che una miriade di scrocconi, trovando più comodo muoversi sul liscio asfalto, hanno invaso la sede stradale senza pagare alcun pedaggio. Per rimettere ordine a questo caos Boldo ha incaricato il severo Rompigrugno di intervenire senza pietà per dare una lezione agli scrocconi e liberare così a calci, pugni e testate l'arteria stradale. Nell'eseguire questo compito dovrai impegnarti al massimo, perché Boldo, severo come pochi, è impaziente di vedere realizzato il lavoro nel minor tempo possibile.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

PIETÀ

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

ALLEGORIA

Ecco a Voi una versione di giochi senza frontiere per il vostro CBM-64. Il gioco consiste nell'affrontare 5 gare più una sesta che verrà giocata a turno da un solo giocatore contro tutti i suoi avversari e naturalmente dovrete sempre fare il meglio nel minor tempo possibile. Le gare sono le seguenti:

Schiscio: un peso è sospeso sopra 6 crateri e un brontosauro apparirà a caso in una di queste buche. Scopo del gioco è colpire il brontosauro, in questo caso una piccola immagine apparirà sullo schermo e avrai vinto quando avrai completato la fila.

Torte volanti: due uomini con un'altalena e un martello catapultano degli sformati cremosi oltre il muro. Tu, il cameriere, dovrai raccogliere gli sformati sul tuo vassoio e portarli alla destra dello schermo. Attento a non farli cadere o il terreno diventerà scivoloso.

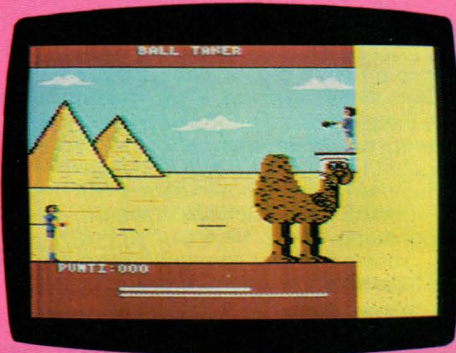
Ball Taker: alcune palle vengono fatte rotolare dalla gobba di un cammello e tu dovrai raccoglierle. Sembra facile, vero? Ma provate a farlo legati da un elastico che ti tira indietro.

Evacuate: 4 persone penzolano da una corda di una nave e ognuna deve atterrare in una ciambella di salvataggio. Le ciambelle sono di colore diverso a seconda dei punti.

Vermi a gogò: due polli in un campo e cercano di beccare dei vermi da alcuni buchi nel terreno. Uno è controllato dal computer e uno da te. Cerca di raccogliere i vermi e portali uno alla volta al vassoio negli angoli dello schermo.

Corsa ostacoli: Dovrai correre o saltare il più lontano possibile evitando vari oggetti che ti verranno incontro. Il computer guiderà un identico corridore nella metà in basso dello schermo e tu dovrai ottenere un punteggio migliore. Sullo schermo apparirà naturalmente il nome della squadra e del gioco da disputare e il punteggio finale verrà indicato di volta sulla parte bassa dello schermo.

JOYSTICK PORTA 2

1/2	fine gioco
F1	musica sì
F3	musica no
Q	giù
A	su
Z	sinistra
X	destra
SPAZIO	fuoco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

ALLEGORIA

....

....

....

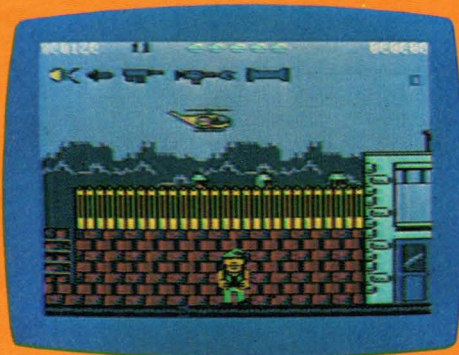
Annotazioni

....

....

....

ASSAULT

Il soldato di fortuna Bobby è stato inviato alla base aerea per salvare e liberare il generale Mac Arthur, che si pensa sia prigioniero di una fazione rivoluzionaria che ha preso il controllo di alcune isole del pacifico. Poco è noto di Bobby, ma la sua fama è nota al mondo da quando ha sconfitto i ribelli armati del Centro Africa con i soli pugni. Questa volta la sua missione sarà molto difficile, perché l'Agenzia ha reso noto che i rivoluzionari sono provvisti di formidabili armi, camion e carri armati, elicotteri e jet, mentre Bobby è disarmato. Ma fortunatamente potrà recuperare le armi lasciate sul campo dagli uomini in fuga, ma il suo debole saranno le munizioni, che sono limitate e alla fine gli rimarrà solo il coltello o peggio i suoi formidabili pugni. Ricorda che Bobby potrà rubare i jet per spostarsi da un'isola all'altra e che otterrà una vita omaggio ogni 100 nemici uccisi.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	colpisce
F1	pausa
F5	continua il gioco precedente
F7	fine gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

ASSAULT

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

RACING DESTRUCTION SET

Questo bellissimo gioco vi porta nel magico mondo della Formula Uno. Vediamo di insegnarvi a domare i 400 e rotti cavalli che erogano questi mostri.

COME SI GUIDA

L'auto rossa compare nella parte superiore dello schermo ed è sempre controllata da joystick. L'auto gialla è nella parte inferiore dello schermo e nella gara ad un giocatore è controllata dal computer, mentre nella gara a due giocatori è controllata da joystick.

Muovere il joystick avanti equivale ad aprire il gas. Tirarlo indietro equivale a frenare. Muoverlo a sinistra corrisponde a sterzare a sinistra. Muoverlo a destra equivale a curvare a destra. Se c'è una corsia dal lato verso il quale stai sterzando, la macchina si sposterà in quella corsia. Pensa alla Pista come a tante corsie una di fianco all'altra. Fintanto che guidi l'auto diritta, rimarrà nella sua corsia a meno che affronti una curva, o un salto troppo velocemente, o fino a che non entri in contatto con un'altra auto.

Fai prima pratica di controllo della macchina senza preoccuparti di avere incidenti. Al livello di difficoltà 'Normal' e con l'opzione 'Racing/Destruction' settato su Racing (Corsa) gli incidenti non hanno alcun effetto sulle prestazioni della macchina. Approfitta di questa possibilità per imparare a guidare e memorizzare lo snodarsi del tracciato.

Selezionando 'Set Option and Level' nel menù di corsa, apparirà un nuovo menù. Le opzioni in esso contenute permettono di selezionare la difficoltà e la complessità del gioco e di scegliere tra 4 sfondi grafici differenti.

Usa il joystick per muovere la striscia reverse su e giù da un gruppo di opzioni ad un altro nella colonna di sinistra e avanti e indietro tra le opzioni all'interno di ciascun gruppo. Quando hai fatto le tue scelte, muovi la striscia reverse su 'Exit' e premi il pulsante.

DIFFICOLTÀ

Normal: I veicoli sono indistruttibili nell'opzione di corsa e molto resistenti nel contesto distruzione. Questo è il livello dal quale si parte all'atto dell'accensione.

Advanced: I veicoli sono meno resistenti. Uscire di pista o urtare altri veicoli riduce potenza e velocità. Possono danneggiarsi al punto di non muoversi più. Se una macchina cessa di correre, l'altra è dichiarata vincitrice non appena passa il traguardo, non importa di quale giro. Se nessuna delle due macchine è in grado di proseguire, premi il tasto 'Restart Race'.

Severe: Le piste non hanno muri di protezione. Entrare in curva o in un salto troppo velocemente significa uscire di pista definitivamente!! A questo livello puoi letteralmente sbattere fuori pista il tuo avversario. Anche le mine sono egualmente fatali.

LE REGOLE RACING

Racing: Lo scopo è di completare il numero di giri richiesto (mostrato sulla linea di partenza) prima del tuo avversario. Se un veicolo non è più in grado di correre, l'altro può vincere semplicemente oltrepassando la linea di arrivo/partenza un'altra volta.

Destruction: Lo scopo è sempre di completare il richiesto numero di giri prima dell'avversario, ma adesso puoi disturbarlo nel suo scopo. Come nell'opzione Racing, se un veicolo si ferma, l'altro vince oltrapassan-

do la linea del traguardo un'altra volta.

Nel contesto di distruzione, i veicoli possono portare corazze per aumentare la loro durata e capacità di distruzione per aumentare i danni che possono provocare andando contro l'avversario. Possono anche trasportare mine o galloni d'olio (per depositarlo sulla pista). Se stai trasporando mine, premendo il bottone mentre stai percorrendo un tratto piano di pista ne depositerai una. Se stai portando olio, ne depositerai un po' sulla pista. Le due Can-Am poste sulla linea di partenza trasportano 9 galloni di olio ciascuna.

Ci sono 14 possibili livelli di gravità da quella bassa della Luna (1/6 di quella della Terra) a quella alta di Giove (2 volte e 1/2 quella della Terra). Non possono essere viste più di 4 possibilità alla volta. Per far apparire nuove possibilità, muovi il joystick a destra e a sinistra. Il livello iniziale per la pista Demo è quello della Terra. Per rendersi conto dell'escursione dei valori disponibili, usa una pista con salti (es. Demo) e prova a gareggiare con le Can-Am, prima con la gravità lunare poi con quella di Giove. Con la prima scelta dovresti essere in grado di saltare completamente il tratto ghiacciato della pista Demo. Con la gravità di Giove invece, troverai difficoltà a completare un singolo salto senza far rollare la macchina.

Numero di giri — Puoi sceglierne un numero tra 1 e 9. Il programma terrà un conteggio separato per ciascun veicolo durante la corsa. Ogni volta che passi la linea di arrivo/partenza, il tuo conteggio verrà diminuito di 1. Con la pista Demo sono selezionati 2 giri.

Sfondo grafico — Ci sono 4 differenti sfondi grafici tra cui scegliere. Ogni sfondo può essere combinato con ogni pista e veicoli. Fai delle prove per cercare la combinazione che più preferisci. La pista Demo è salvata con lo sfondo Motox (Motox è l'abbreviazione di **Motocross).**

COME SCEGLIERE E MODIFICARE I VEICOLI

Selezionando 'Choose or modify vehicles, dal menù di corsa, si arriva al menù di scelta dei veicoli.

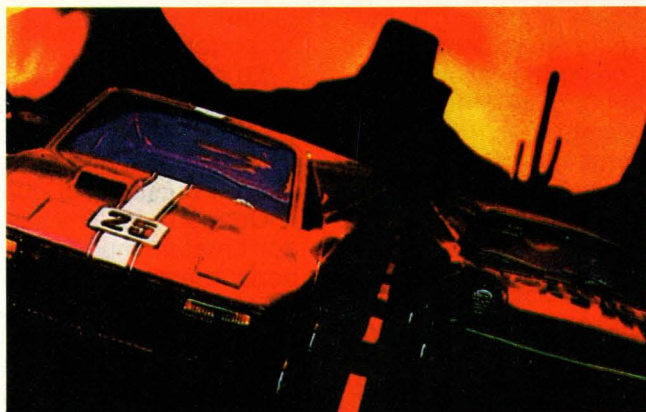
Choose/Customize — Selezionare l'opzione 'Choose/Customize Red Car' o 'Choose/Customize Yellow Car' per far apparire lo schermo con i modelli base di auto. Quando appare la schermata, muovi il joystick su e giù per spostare la riga reverse tra le prime sette 'voci'. Muovilo poi a sinistra e a destra per modificare la 'voce' scelta. Quando hai modificato a tuo piacimento il veicolo, premi il pulsante del joystick per tornare al 'Vehicle Menù.

I primi tre elementi nella schermata di scelta del veicolo:
Vehicle type — (Tipo di veicolo)
Tire Type — (Tipo di gomme)
Engine Size — (Cilindrata)
sono importanti sia nella corsa che nell'opzione di distruzione. Ci sono 10 differenti tipi di veicoli, ognuno con il suo set di motori e tipi di gomme. Usando il joystick per modificare le caratteristiche del veicolo, guarda la parte bassa della lista dove cambieranno i valori di trazione, peso, velocità massima e accelerazione in risposta alle variazioni che imposti.

I valori che cambiano ti dicono come il veicolo si comporterà su differenti superfici (più alto il numero migliore sarà la trazione) e come risponderà ai tuoi comandi (più alta è l'accelerazione, più velocemente raggiungerà la massima velocità). Il peso è dato in libbre terrestri.

Ogni veicolo è più adatto ad una pista piuttosto che ad un altra. Le moto ad esempio hanno difficoltà ad andare indietro. (Possono andare indietro tanto più velocemente quanto più il pilota può correre portando la moto). Se nn riesci a oltrepassare un salto, dovrai faticare a tornare indietro per prendere abbastanza rincorsa per riuscire a fare il salto.

Il secondo gruppo di elementi nella schermata di scelta del veicolo:
Land Mines — (Mine)
Oil Gallons — (Galloni d'olio)
Armor — (Armatura difensiva)
Crusher — (Armatura offensiva)
sono importanti per il gioco di distruzione. Se non è selezionata l'opzione di distruzione, tutte le indicazioni di questo gruppo di elementi non hanno effetto (tranne che l'effetto che il peso addizionale può avere sull'accelerazione).

L'Armor protegge il veicolo dai danni provocati da incidenti. I cruscher provocano maggiori danni al veicolo contro cui vi scontrate. Entrambi aggiungono peso al mezzo, a danno dell'accelerazione. Sono disponibili fino a 5 strati di Armor e fino a 7 di Crusher. Sia le mine che l'olio possono essere

gettati con la pressione del pulsante di fuoco. Fino a 4 mine o 9 galloni d'olio per veicolo possono essere trasportati, dipende dal tipo di mezzo scelto.

Quando gareggi, fai il possibile per evitare le mine. Provocano grandi danni e perdita di tempo. E ricorda dove le hai depositate. È imbarazzante, per non dire fastidioso, imbattersi in una mina che hai depositato tu stesso.

COME USARE UN DISCO DATI

Ci sono 50 piste (inclusa la pista Demo) registrate sul disco gioco Racing Destruction Set, e puoi costruirne e salvarne molte altre. Selezionando 'Track Selection' nel menù principale o 'Choose or Modify Track' nel menù di corsa, si arriva al menù delle Piste.

Caricando una pista dal disco, si trasferisce in memoria anche la gravità, il numero di giri e lo sfondo grafico che erano operanti nel momento in cui la pista fu salvata. Non cambia il livello di difficoltà, capacità del computer o le regole di gioco.

Quando scegli l'opzione 'Start Race' dopo che hai caricato una pista da disco, il programma prima analizza la pista, e trasforma le informazioni che la riguardano nella forma adatta per la gara. Alla fine del processo viene dato il via alla gara. Con piste particolarmente complicate, come la pista Killer, l'operazione può richiedere anche più di un minuto.

LE PISTE

Selezionando 'Track construction' nel menù principale o 'Choose or Modify Track' nel menù di corsa, si arriva al menù delle piste. Selezionando 'Construct/Edit Track' apparirà lo schermo di costruzione. Il tracciato attualmente in memoria è mostrato nell'angolo in alto a sinistra dello schermo, e le differenti sezioni di pista sulla destra. Per selezionare una parte di Pista, muovi il cursore lampeggiante sopra una sezione di pista, sia sul circuito che nella "Officina", e premi il pulsante.

Mentre è selezionata una sezione di pista, il suo nome, una visione ingrandita e alcune barre di controllo appaiono sullo schermo. Muovi il cursore dovunque sull'area riservata alla pista e premi il pulsante per depositare una copia della sezione scelta. Se ce n'era già una, la nuova rimpiazzerà la vecchia. Un pezzo rimane selezionato fino a che non muovi il cursore al di fuori dell'area della pista e premi il pulsante. Se è visibile una sezione di pista ingrandita, premere il pulsante mentre il cursore è nell'area della pista, depositerà una copia della sezione. Pensa sempre a dove si trova il cursore e a quello che vuoi fare prima di premere il pulsante.

Per cancellare una sezione di pista, seleziona il pezzo vuoto nell'angolo in basso a destra dell'officina e depositalo sul pezzo che vuoi cancellare. Per cancellare tutta la pista, muovi il cursore sulla parola 'Clear' e premi il pulsante. Quando hai completato un circuito, muovi il cursore sulla parola 'Exit' e premi il pulsante.

Per attivare le barre di controllo per modificare la pista, muovi il joystick sulla parola 'Modify' e premi il pulsante. Quando il cursore si è spostato sulle barre di controllo, muovi il joystick a sinistra e a destra per muovere il cursore da una barra ad un'altra, e muovilo in alto e in basso per muovere la linea scelta (o la porzione di linea) all'interno della barra. Le modifiche effettuate verranno mostrate sulla sezione ingrandita.

È possibile modificare la larghezza, l'altezza e la superficie della maggior parte dei pezzi. E alcuni pezzi, descritti più avanti, offrono speciali possibilità di modifiche. Dopo aver fatto tutti i cambiamenti su di un pezzo, premi il pulsante. Il cursore si sposterà sull'area della pista, pronto per depositare il pezzo modificato quando viene premuto nuovamente il pulsante.

SEZIONI SPECIALI

I quattro pezzi nella riga in alto dell'officina, e i due pezzi centrali della riga in basso, offrono speciali opportunità di modifica. I primi due pezzi nella riga in alto possono essere modellati in salti e possono essere utilizzati per fare una graduale unione tra altri due pezzi di differenti altezze.

I secondi due possono essere modificati in larghezza e possono essere utilizzati come test di guida o come ponte tra sezioni di larghezza differenti.

I due pezzi centrali dell'ultima riga sono i pezzi Start/Finish (Partenza/Arrivo). È possibile modificarne l'altezza e il tipo di superficie ma non la larghezza.

Una pista deve avere un pezzo Start/Finish con i veicoli, altrimenti non vi si può correre. Puoi usare la barra di controllo dei veicoli per decidere la direzione di partenza, o di far partire le due auto in direzioni opposte (predisponendo così la possibilità di uno scontro frontale tra i due veicoli).

Puoi anche mettere il pezzo Start/Finish senza macchine. Ciò è utile per costruire arrangiamenti speciali di piste come quella presente sul disco chiamata 'Dragrace'. È una pista circolare, ma solo la porzione di rettilineo tra le due linee di partenza/arrivo è utilizzata per la corsa. Sulla linea di partenza/arrivo situata in basso ci sono due auto, quella in alto non ha auto. Il contagiri è settato a 1. Il risultato è che la gara si svolge dal basso verso l'alto tra le due linee di arrivo/partenza.

Le sezioni adiacenti di pista devono combaciare sia come altezza che come larghezza dove si toccano. Se poggi sulla pista un pezzo che non combacia con quello a cui vorresti appoggiarlo, apparirà un messaggio in alto sullo schermo. Se vuoi proseguire e mettere giù il pezzo nuovo e fare gli aggiustamenti, per farli combaciare, sul pezzo già presente, scegli 'Drop' con il cursore e premi il pulsante. Se invece vuoi correggere il pezzo appena creato, scegli 'Modify'. Fai le modifiche necessarie e posa quindi il pezzo corretto.

Se non hai corretto tutte le incongruenze nelle connessioni tra i vari pezzi quando selezioni 'Exit', il programma ti avverte con un beep e un messaggio, e fa lampeggiare il cursore sul punto del problema.

Quando vedi il messaggio 'These Pieces don't match', muovi il cursore sopra uno dei pezzi interessati e premi il pulsante. Guarda attentamente l'altezza e la larghezza all'estremità dove combaciano. Muovi poi il cursore fuori l'area riservata alla pista e premi il pulsante. Muovi poi il joystick sull'altro pezzo e premi il pulsante per studiare attentamente la sua altezza e larghezza. Infine seleziona 'Modify" e attua le necessarie correzioni o muovi al di fuori della pista e premi il pulsante, quindi torna indietro e modifica l'altro pezzo. Se selezionando 'Exit' provoca l'identificazione di un solo pezzo errato, dovrai verificare le connessioni tra quel pezzo e i pezzi collegati ad entrambe le estremità.

PROVARE LA PISTA

Quando pensi di avere completato la pista correttamente, posizionati con il cursore sulla scritta Exit e premi il pulsante. Se non ci sono errori, riapparirà il "Track Menù" e puoi quindi provare la nuova pista selezionando 'Set Option and Race'. Ma puoi anche decidere di usare l'opzione 'Save Track to Disk' prima di perdere il lavoro (può avvenire una mancanza di tensione).

Dopo aver selezionato l'opzione 'Save Track to Disk' e aver seguito le istruzioni che appaiono sullo schermo, dovrai scrivere il nome che vuoi dare alla pista appena creata. Se scrivi un nome che già è presente sul disco, la nuova versione rimpiazzerà quella già esistente. Puoi utilizzare lo stesso disco per salvare sia piste che veicoli.

PISTE TRACCIATE

Demo: Soprattutto asfaltata. Gravità terreste, 2 giri. Molti salti, un incrocio. Difficile per moto e veicoli poco potenti.

Dirty: Una figura ad 8 sulla polvere. Molti dei duelli del venerdì sera nel Midwestern si sono svolti su un circuito come questo. Fai attenzione alle gomme quando scegli il mezzo.

Bige: Tracciato come un 'e'. Un'infinità di salti. La sede stradale è asfaltata.

Snake: Ogni tipo di superficie e tonnellate di salti. Gran lavoro per un Pickup o una

Jeep.

Clover: Il classico incrocio a quadrifoglio con poche curve — quattro incroci al centro, più un mucchio di salti e due pazzi che guidano agli incroci a velocità da rompicollo. Asfaltata.

Spiral: Una mistura di curve e piccoli salti. La superficie è asfaltata.

PISTE DA GUIDARE

Jumps: Non ci sono molti salti qui, solo uno grande. Non partire con una bassa gravità e livello 'Severe' a meno che non ti diverta a guardare incidenti. Asfaltata.

Headon: Una pista virtualmente garantita per misurare i due guidatori direttamente uno contro l'altro da qualche parte nella pista asfaltata, così gli scontri avvengono ad alta velocità.

Roundabout: Non preoccuparti di quale via seguire ai bivi, tutte le strade sono di eguale lunghezza. Se cambi il numero di giri, fai attenzione a mettere un numero pari. Asfatata.

Whichway: Ci sono sette vie differenti in questa pista. Tutte tranne 2 sono lunghe uguali. Quelle 2 sono più corte. Sono anche le più misurate. Ogni strada, infatti, ha i suoi svantaggi. E come dice il proverbio 'Cacciare figura, vedere cammello'. Asfaltata.

Destruct: La più corta pista che puoi fare con il set di costruzione così non devi darti troppo da fare per trovare qualcuno con cui gareggiare. Una pista asfaltata e completamente sollevata dal suolo.

Tiger: Molte possibilità di andare addosso al tuo avversario, 16 in effetti, per un totale di 15 incroci. Asfaltata.

Variety: Molte curve, alcuni incroci e abbondanza di salti su di una pista asfaltata per la maggior parte del tracciato.

Killer: Un po' di tutto su ogni superficie. Buona fortuna!!! Ne avrai bisogno.

Supercross: Modellata sull'originale situata nel Los Angeles Coliseum. Completamente sterrata. 5 giri. Un mucchio di salti e scontri più due angoli assassini. Prendi la 'Dirt Bike', la 'Baja Bug', la 'Jeep', qualsiasi mezzo possa subire dei colpi duri senza danneggiarsi.

Dragrace: Asfaltata. Proprio ciò che dice di essere.

I CIRCUITI DEI GRAN PREMI DI F.1

Sono modellate sulle famose piste europee e americane dove i piloti del campionato mondiale si guadagnano il diritto al titolo. Da Buenosaire(s) a Watkinsgle(n) sono elencate nell'ordine in cui furono disputate durante il Campionato Mondiale Piloti del 1979. Asfaltate, senza salti, gravità terrestre, 5 giri. Un buon terreno di scontro tra Can-Am e veicoli da Gran Prix.

Buenosaire(s): Buenos Aires, Argentina. Sede del Gran Premio di F.1 d'Argentina.

Kyalami: Johannesburg, Sud Africa. Sede del Gran Premio di F.1 del Sud Africa.

Longbeach: Long Beach, California. Si snoda su di un percorso cittadino. Molte curve. Molto impegnativo per i freni.

Jarama: Vicino a Madrid, Spagna. Sede del Gran Premio di F.1 di Spagna.

Zolder: Vicino a Hasselt, Belgio. Luogo dove si svolge il Gran Premio di F.1 Belga.

Monaco: Nel principato di Montecarlo. La più famosa di tutte le corse di F.1. Generalmente considerato dai piloti il più impegnativo circuito del campionato mondiale.

Dijon: Vicino a Digione, Francia. Uno dei Gran Premi Francesi. Metà dei piloti che corrono attualmente hanno avuto il loro battesimo su questa pista.

Silverston(e): vicino di Towchester, Northamptonshire, Inghilterra. Una delle corse inglesi. Tutti i tipi di veicoli da asfalto hanno corso su questa pista.

Hockenheim: Nelle vicinanze di Heidelberg, Germania. Sede di uno dei Gran Premi di Germania.

Osterreich(ring): Vicino a Knittelfeld, Austria. Sede del Gran Premio d'Austria e del vincitore del Campionato del Mondo Piloti 1984, Niki Lauda.

Zandvoort: Nelle vicinanze di Haarlem, Olanda. Sede del Gran premio olandese.

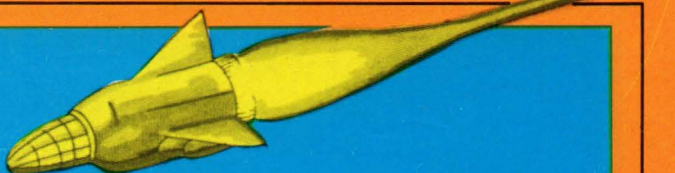
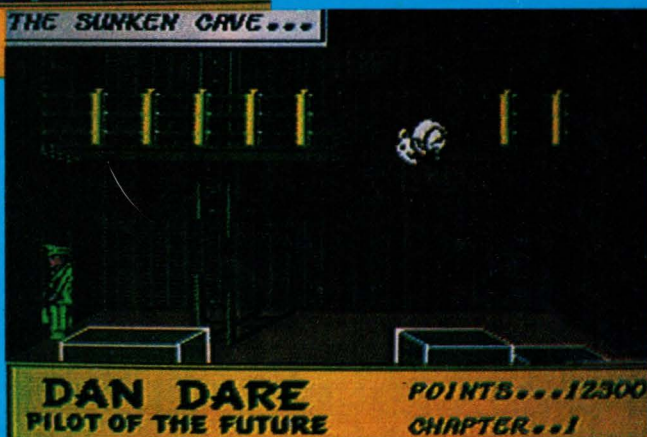
Monza: Vicino a Milano, in Italia. Sede del Gran Premio di F.1 Italiano e dello show annuale di Enzo Ferrari.

Watkinsgle (n): Watkins Glen, New York. Vecchia sede dei Gran Premi U.S.A. pista dei grandi piloti americani.

Dan

Dan Dare, per chi non lo sapesse, era l'eroe spaziale degli scolaretti degli anni Cinquanta: nato sulle pagine del settimanale *Eagle,* Dan Dare appariva anche in Italia nel *Giorno dei Ragazzi,* supplemento del giovedì del *Giorno* di Milano.
Eagle era stato fondato e diretto dal vicario Marcus Morris in collaborazione con un ottimo disegnatore, Frank Hempson.
Fu proprio Hempson a inventare il personaggio di Dan Dare oltre a tutto il resto del giornaletto, aiutato in ciò da uno staff di disegnatori che lavorava giorno e notte per fornirgli storie dell'alto livello qualitativo che egli pretendeva.
Eagle cessò le pubblicazioni a causa di uno dei grandi assorbimenti industriali degli anni Sessanta: i nuovi padroni ritenevano che i ragazzi potessero fare a meno della qualità sia nel disegno che nelle storie dei propri fumetti. Anche se Dan Dare continuava per molti ad essere un caro ricordo, Frank (che purtroppo è morto l'anno scorso) dovette in seguito scoprire che non gli era più permesso di disegnare il personaggio che aveva creato ed amato: a detenerne il copyright era l'IPC, che lo custodiva gelosamente.

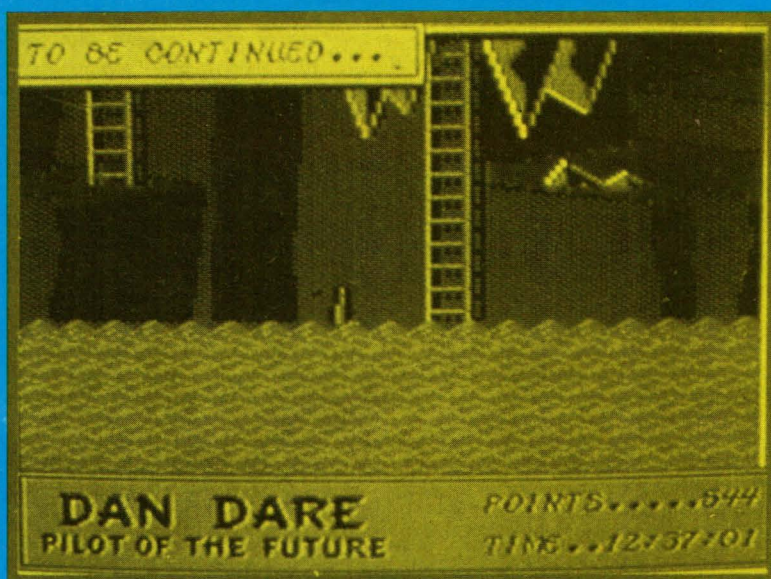
Non c'è quindi da stupirsi che il videogioco ci abbia messo tanto ad apparire sugli

Dare

schermi. Ma valeva la pena di aspettare tanto?

Dan Dare è fondamentalmente un'avventura da bar interamente controllata via joystick. La Terra è ancora una volta minacciata dal Mekon, il leader dei Treen, un'impassibile razza della pelle verde proveniente dall'emisfero settentrionale di Venere. Questa volta il Mekon interrompe una trasmissione televisiva (dedicata a Dan Dare!) per avvertire che un asteroide carico di esplosivi atomici punta contro la Terra.

Dan lascia in tutta fretta lo studio televisivo e raggiunge l'asteroide insieme al suo leale aiutante, Digby, la prof. Jocelyn Peabody e a Stripey a bordo dell'*Anastasia,* la sua astronave personale. Battezzata in onore della zia di Digby e progettata da Sondar, un Treen amichevole, l'*Anastasia* debuttò il 5 ottobre 1951 nella prima puntata di il *Il mistero della luna rossa.*

Digby e la prof. si fanno ben presto catturare, e tocca a voi liberarli e distruggere il Mekon. È qui che ha inizio il gioco. Col joystick vi spostate sulla superficie dell'asteroide e anche attraverso le cavità del terreno, entrando in un tipico paesaggio da videogioco avventuroso, con scale, passaggi tra caverne e cunicoli.

Ci sono in giro parecchi oggetti utili di cui

impossessarsi, e quando Dan è vicino a uno di essi appare una didascalia di un colore diverso a seconda dei casi: il colore indica in quale modo si trova il pulsante di fuoco del joystick. Se il colore è il turchese, l'oggetto può essere preso semplicemente premendo il pulsante e muovendo il joystick. Gli oggetti vi verranno utili in seguito per superare gli eventuali problemi e per raggiungere più agevolmente il nascondiglio del Mekon.

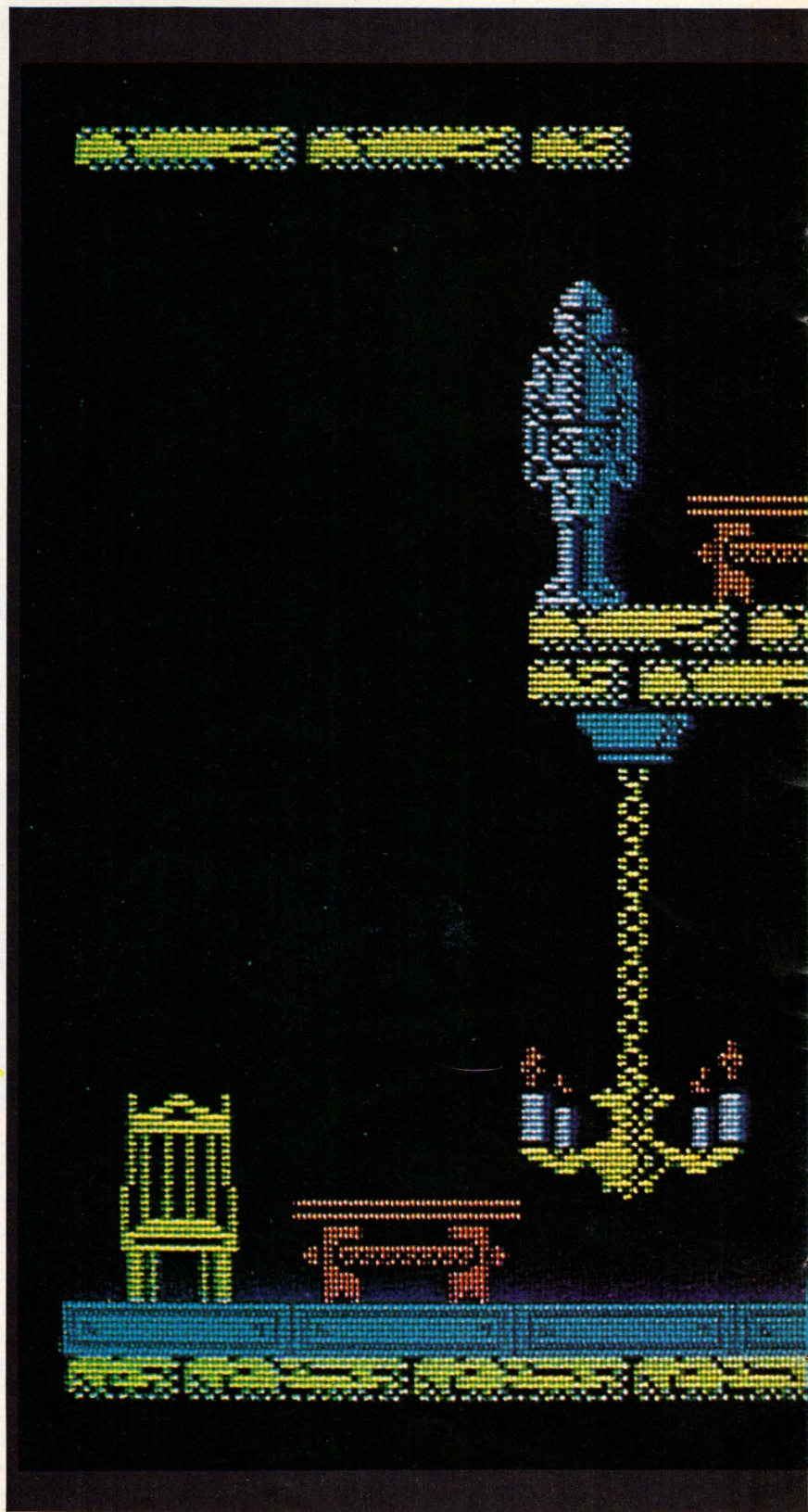
Agli incontri con i Treen (commentati da una didascalia rossa) reagirete lottando corpo a corpo: basta tener premuto il pulsante di fuoco e spostando l'impugnatura del joystick. Sotto la scena della lotta, una barra indicatrice segnala la perdita relativa di forze.

Una variante sta nel tirare delle granate contro i Treen che si trovano in superficie, ma per questo ci vuole una certa abilità, e poi (dato che ne avete solo 24) sarà meglio risparmiarle per far fuori il Mekon: solo per lui ve ne serviranno almeno 10!

Gettare granate contro il Mekon è divertente, ma il bello del gioco sono i laser. Dopo aver puntato la rete dei conduttori in direzione del laser alieno, fate fuoco col vostro la-

ser e vedrete il raggio giallo schizzare per tutto lo schermo finché non disintegra il gigantesco laser del Mekon.
Tra le altre cose, Dan si traveste da comandante dei Treen, ed è veramente divertente vedere i Treen che balzano sull'attenti e salutano il terrestre.
Nel corso di tutta la vicenda Stripey vi sarà accanto, saltellante e giocherellone come sempre.
Anche se lo schermo di caricamento presenta una galleria passabile dei personaggi (ma Dan Dare non ha un mento così!), la grafica del gioco non è certo all'altezza di quella del fumetto. In certi scorci, con la sua uniforme verde Dan somiglia decisamente a Hitler, e i Treen hanno perso quell'aria davvero aliena che li caratterizzava nel fumetto. Peccato anche che manchino certi gadget tipici del *Dan Dare* fumettistico — teletrasportatori, demagnetizzatori, pistole paralizzanti ecc.
Era comunque inevitabile che i vecchi fans di *Dan Dare* trovassero da ridire, però il gioco è di per sé brillante, una avventura divertente e realizzata in modo molto gradevole.

Cristina Barigazzi

Lords of midnight

Il giocatore assume il ruolo di Luxor, il Principe della Luna, Signore degli Uomini Liberi, e grazie all'Anello della Luna che concede al Principe il Potere della Visione e del Comando potrà controllare altri personaggi leali al Principe.
Il computer avrà il ruolo di Doomdark, il Re Stregone di Midnight, e controllerà i suoi fedeli e le azioni dei personaggi e delle forze autonome di Midnight.
Esistono due modi di sconfiggere Doomdark:

1) con una guerra aperta, inviando armate a nord fino alla Piana della Disperazione (sotto la Torre di Doom) indicata con una lettera D e conquistando la Cittadella di Ushgarak da dove Doomdark comanda le sue armate. In questa strategia, lo stesso Luxor comanderà direttamente il proprio esercito.

2) il secondo modo è una ricerca: dovete guidare Morkin, figlio di Luxor, fino alla Torre di Doom, dove dovrà distruggere la Corona di Ghiaccio (Ice Crown), fonte del potere malvagio di Doomdark. Morkin non potrà essere aiutato da eserciti, poiché la Corona di Ghiaccio emette la temibile Paura Glaciale che avvizzisce il coraggio degli Uomini Liberi.
Grazie alla sua nascita, per metà umana e per metà fatata, Morkin è il solo capace di resistere a tale potere. Se desiderate un'avventura pura, concentratevi sulla ricerca di Morkin: le armate di Doomdark marceranno lo stesso verso sud per conquistare Midnight, ma le armate degli Uomini Liberi si difenderanno ugualmente e da sole anche senza il vostro comando, pur non operando contrattacchi. In qualunque momento potrete passare da un tipo di gioco all'altro.
Per vincere, Doomdark deve raggiungere due obiettivi: deve uccidere Morkin, poiché fin tanto che Morkin è in vita il gioco continuerà, e poi deve sconfiggere gli eserciti degli Uomini Liberi. Per riuscire in questo, può eliminare Luxor, il loro comandante in campo, o conquistare la Cittadella di Xajorkith nella terra di Corelay, fulcro di tutte le speranze degli Uomini Liberi. Se Luxor verrà ucciso, il giocatore potrà controllare solo Morkin.
Se poi Morkin ritroverà l'anello del padre, potranno tornare anche altri eroi.

SNOWHALL (Sala della neve)
Costruita dai popoli migratori durante il lungo inverno di Midnight, può ospitare anche centinaia di persone.

LAKE (Lago)
I pochi laghi rimasti a Midnight sono alimentati da sorgenti calde: hanno il potere guarire e rafforzare i nemici di Doomdark e del Gelo.

FROZEN WASTE (Lande Gelate)
Circondano tutta Midnight e nessuno può entrarvi. RUIN (Rovine) resti di antiche guerre, possono ospitare oscuri pericoli ma anche dare rifugio e protezione in attacco.

LITH (Megaliti)
Spesso queste antichissime pietre hanno poteri magici.

CAVERN (Caverne)
Possono fornire asilo e nascondiglio, ma possono anche ospitare feroci creature;

ARMY (Eserciti)
Un'armata amica non ostacolata il cammino di un viandante, ma un'armata nemica è molto pericolosa tanto di giorno quanto di notte.

COMANDI GENERALI

= Look (Guarda, osserva) INST/DEL = Select (Scegli)
1 = North (Nord) RESTORE = Choose (Scegli)
2 = Northeast (Norest) RETURN = Think (Pensa)
3 = East (Est) BARRA SPAZIO = Move (Muoviti)
4 = Southwest (Sudest) S = Save (Salva)
5 = South (Sud) L = Load (Carica)
6 = Southwest (Sudovest) Y = Yes (Sì)
7 = West (Ovest) N = No (No)
8 = Northwest (Nordovest)
9 = Night (Notte) RUN STOP + RESTORE = Ricominciare.
F1 = LUXOR
F3 = MORKIN
F5 = CORLETH
F7 = RORTHRON.

SIMBOLI DEL GIOCO

MOUNTAIN = Montagne: per attraversarle ci vorranno molte ore di viaggio e alla fine sarete spossati.

CITADEL = Cittadella fortificata: può ospitare forze nemiche o amiche: espugnarla sarà difficile e costerà vite.

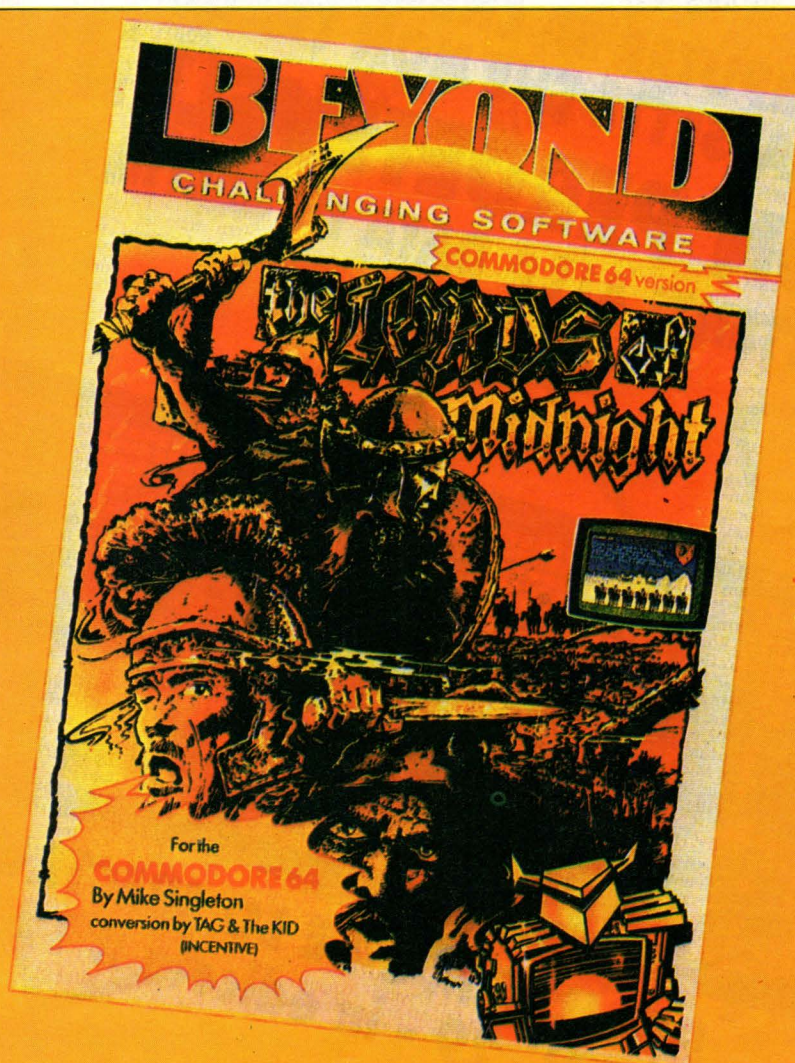
FOREST = Foresta: attraversarle non sarà rapido, ma in esse vivono le magiche Fate che odiano gli sgherri e i seguaci di Doomdark, vostro nemico.

TOWER = Torre: rifugi dei Saggi, le Torri sono quasi inespugnabili, ma è possibile chiedere aiuto ad esse... anche se non sempre l'aiuto verrà concesso.

HENGE = Henge: costruiti all'alba dei tempi, questi antichi templi ospitano poteri misteriosi, non sempre benigni.

VILLAGE = Villaggio: se gli abitanti sono amichevoli, vi si può trovare alloggio, ospitalità e cibo.

DOWNS = Colline: non sono grandi ostacoli, ma possono ospitare pericoli inaspettati.

KEEP = Rocca: dimora di un Lord minore, offrirà protezione da attacchi occasionali, ma non resisterà ad assedi.

QUESTO
MESE IN
EDICOLA

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 25 - in edicola il 12 gennaio

PLAYGAMES TOP

PER IL CBM 64
N. 17 - in edicola il 12 gennaio

Alleykat

Sembrava che Andrew Braybrook fosse destinato a grandi cose dopo il successo di *Uridium,* ma purtroppo bisogna dire fuori dai denti che *Alleykat* è una delusione.
Il gioco è ambientato in un'enorme stazione spaziale circolare che ruota nello spazio più remoto — si tratta di uno stadio spaziale. I piloti si affrontano volando tra grandi percorsi ad ostacoli ferturistici (massi scagliati come proiettili, droidi ostili ecc.) cercando di portare a termine il numero di giri prescritto per ogni gara.
L'obiettivo di *Uridium* risultava immediatamente palese e per giocare bastava impugnare il joystick, ma *Alleykat* è afflitto da un sistema per la scelta delle opzioni tremendamente noioso. State un po' a sentire cosa dovete fare prima di gareggiare: scegliere una corsa tra le otto previste; controllare che il numero dei giri non sia né troppo alto né troppo basso da impedirvi di vincere il bonus necessario a passare alla gara successiva; controllare il mese (anche questo ha la sua importanza...) e se ci sono o meno delle 'G' sul tracciato. Ora potete cominciare o quasi, poiché prima dovete verificare se vi sentite all'altezza dela gara prescelta.
La scelta della gara presenta una gamma ancor più ampia di opzioni: *Alleykat* è tutto una scelta!
Gara a cronometro: ovvero, sopravvivere a tutto gas. Basta completare pochi giri per ottenere il punteggio massimo. Resistenza: in questa gara, basta rimanere interi — ecco tutto!
Demolizione: qui si tratta di devastare il paesaggio!
Sopravvivenza: qui si guadagnano dei bonus distruggendo i Grav Craft, specie di boe che indicano l'altitudine ai giocatori.
Dato che scrollano dalla base dello schermo, scontrarsi con loro non è difficile.
Mistero: anche qui vi aggiudicherete dei bonus.... solo che non sapete perché!
Zigzag: quanto riuscirete a resistere senza andare a sbattere in qualcosa?
Prova di velocità: dovrete pestare sull'acceleratore per aggiudicarvi un buon punteggio.
Slalom: qui si tratta soprattutto di pilotare con perizia — e ci sono dei bonus per chi riesce a passare sotto ponti e tendoni.
Il vostro mezzo comincia ciascuna gara con tre punti-energia, ma si può accumulare altra energia abbassandosi e raccogliendo le 'E'sparse sul terreno. All'inizio potrete portare non più di cinque unità di energia, ma la vostra capacità aumenterà se fornirete buone prestazioni in certe gare.
Gli effetti sonori di *Alleykat* sono una delle componenti migliori del gioco: gli scontri (piuttosto melodrammatici) sono accompagnati da grandi esplosioni — e del tutto ricorda un po' quei guitti dei western all'italiana che si rotolano per terra per ore prima di tirar le cuoia!
Gli effetti sonori sono anche impiegati per il meccanismo energetico: quando avete fatto il pieno di energia, il bip bip cessa. Ogni volta che perdete un punto-energia (scontrandovi col terreno o con un Grav Craft), si udrà un segnale acustico.
Dal punto di vista grafico, il gioco non è all'altezza di un *Uridium* o di un *Paradroid,* e forse ciò dipende dal fatto che Andrew Braybrook ha abbandonato i suoi famosi effetti metallici. Sia come sia, questa grafica non è convincente.
Unica eccezione a ciò è la meravigliosa grafica con cui sono realizzati i Katterkiller, specie nella versione 128 (il gioco "capisce" automaticamente se state usando un 64 o un 128, e carica la versione appropriata).
Questi enormi sprite che si aggirano per lo schermo con un'ottima animazione sono davvero fantastici, ma non fatevi trarre in inganno dal loro simpatico aspetto: non si chiamano Katterkiller per nulla! Il solo sfiorarli significa una morte immediata!
Insomma, che razza di gioco è? A nostro parere, è un gioco ideale per gli aficionados dello spara-spara. A differenza di *Uridium,* in cui ciascuno può giocare e trovare il proprio livello, in *Alleykat* bisogna saper far fuori i cattivi ad occhi chiusi!

Tullio Mari

ROLLING THUNDER
– IT'S ALLEYKAT!

IL MERCATO DI HARDWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmı o hardware gratis o a pagamento. I Magnifici Sette ovviamente non risponde delle veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Cerco/compro (a prezzi modici) i seguenti giochi Ghosts'n Goblins, Road Fighter, Green Beret, Exciting Soccer, Traverse Usa, Street Fight, Knuckle Joe, Jail Break; 1942, Express Raider, Shoot Out; tutti questi li scambio con giochi davvero stupendi, come: Cannonball, Leader Board Golf, International Karate 1 e 2, Uridium, Enigma Force, Guerriero Egizio, Super Pipeline 2, ecc. Inoltre cerco programma per mutare CBM 64 in spectrum 48 K.
Antonio Mezzacapo - via Tescione n. 137bis - Caserta - CAP 81100 - tel. 0823/304327.

● Ho più di 1200 giochi per CBM 64 tra cui Chiller Porno II 12 Catch Missione Impossibile Rambo Erotic Games Donald Duck Karate I Karate II Pitfal II Popeye II e tanti altri a sole 950 l'uno richiedere lista.
Alessandro Peri - via Piantelle, 16 - Pozzilli (IS) - tel. 0865/925108.

● Compro, a prezzo modico, i seguenti giochi: Tour De France, Commando II, Rocki, Rambo, Impossible Mission. Scrivete o telefonate (dalle ore 18.00 alle ore 20.30) chiedendo di Massimo.
Dal Pozzolo Massimo - via F. Agello N. 3/CAP 20070 - S. Martino in Strada (MI) - tel. 0371/79522.

● Vendo Intellevision a 150.000 lire + 8 cartucce gioco, singole a sole 30.000 lire di cui: Triple Action, Tennis, Skiing, Calcio, Mission X, Advanced dungeons e dragons, burgertion, Microsurgeon. Il tutto in perfette condizioni, max serietà.
Christian Conti - via Degas n. 53 - Roma - tel. 6153355.

● Cerco, i seguenti, giochi: Kung Fu Master. Lung Fu I e II, Winter Games I e II, Summer Games I e II, Rocky IV, Super Boxe, Zorro, Karatech, Commando I e II. Vendo: L. 500 cadauno i seguenti giochi: Laminiera del Terrore, Attacco Rosso, Basket, Basebal, Congo Bongo, Attacco F 104.
Roberto De Vivo - via Vercelli, 1 - Marcianise (CE).

● Cerco Kong Fu II, III Back-To-Tae, Future Pit Fal III, Kung Fu, Master, Yee Air Kung Fu, Bruce Lee, con prezzi trattabili ma non troppo alti.
Giacomo Job - Via Leonardo Da Vinci, - Brescia 25100 - Tel. 030/46135.

● Vendo innumerevoli giochi per C 64 come Dragon's Lair, Gostsn's Goblins, Greer Beret, Uridi Um che è 1 in classifica dei venduti, Caul Dro II, Poppeie II, a prezzi molto ma molto bassi anzi miseri. .
Otello - via Col. Moschin n. 18 - Bassano Del Grappa - Tel. 33560.

● Vendo alcuni giochi per C 64 tra cui Internascional Karate I e II, Cauldron, Mach Day, Formula 1, Boulder, The Gomet Gane, M'acada Bomder, Yie ar Kung Fu.
Scrivere a: Mammana Oreste - via Roma, 56, Ronero Sannitico (IS) C.A.P. 86087.

● Vendo giochi per CBM 64 come Elite Commando, Rambo, The Cripta, Pump Kin, Yie Ar Kung Fu, Agente Speciale, Way of the exploding fist, ecc.
Giuseppe - via F. Pistone - Messina - tel. 770065.

● Vendo scrittore di avventure, completamente in italiano, professionale a sole 10.000, compreso il manuale. Scambio inoltre giochi come auto robot, trasformer, couldron e couldron II, Way, of the.
Michele Di Sena - via Dei Bruzi, 34 - Matera - tel. 262035.

● Vendo stupendi giochi tra cui Rambo, Commando, Frank Bruno Boxing, One on One, Pit Stop II, Track and Field, Football Manaler, Bruce Lee, ecc. Solo per Roma telefonare dopo le 20.
Cambrini Luca - V.le Marconi, 126 - Roma - tel. 5570647.

● Scambio favoloso!! Volete avere su cassetta Dragon's Lair gioco originale inglese della software projects pervenutomi direttamente dall'Inghilterra? Lo cedo in cambio di tre vedeogames per C64 su disco a mia scelta che occupino ognuno almeno una facciata di disco. Inviatemi elenco del disponibile.
Antonio Lamberti - via Indipendenza n. 27. Salerno 84100 - tel. 089/225847.

● Vendo programmi per CBM 64 dispongo di quasi 3.000. Titoli e tra questi: Ping Pong II, Popay II, Predatori, Mexico 86, Pallavolo II, Tiro con l'arco int. Caratè II, Archimede, Beach, Head, B.To Future, The Duck Game, Tom e Gerri, Idolo Dòoro L. 500 1. Escluso sp. postali e cassette.
Paolo Bianchi - via G. Verdi, 3 - Città Napoli - tel. 081/7591942.

● Compro i seguenti programmi: Beach Head II, Diabolik, Pjamarama, Canon, Girls Wanj Fun, Indiana Jone L. 1000 1.
Paolo Bianchi - via G. Verdi, 3 - Napoli - Telefono 081/7591942.

● Vendo la bellezza di 40 fantastici giochi per il C 64 e 128 alla stracciatissima somma di sole L. 29.000, sì proprio 29.000. Avete capito bene? Udite, udite la cassetta contiene: Slalom, Decathlon, Buck Rogers, Dig dug, Biliardo, Pengo, Donkey kong, Popeye, Girus, Jungle hunt, Ghost, B.C. Quest, Galaxi, Zaxxon, Mundial soccer, Pole position, Defender e tanti, tanti ancora, non famosissimi ma lo stesso molto belli, ve lo garantisco. In più vendo programmi come Koala Panter e Magic desk a L. 5.000 l'uno e L. 8.000 tutti e due. Telefonate telefonate tanto ho il telefono. Cosa aspettate ancora? Ah il mio indirizzo. Eccolo:
Roberto Graffi-Via Adige 2/D-10090 Rivoli (TO) Tel. 011/9591802.

● Vendo scambio favolosi giochi per CBM 64, (oltre 2000 titoli). Posseggo le ultime novità sulla piazza. L. 1.00002.000 cad. Ghosts'n Goblins, Green Beret, Superman, Zorro, Transformer, Hockey, Summer Games I-II, Winter Games.
International Karate I-II, Back in the future, Hyper Sports, Quater back, Entombed, Spy Humter, Spy us Spy I-II, Kung fu master, Rambo II, Commando, Karaleka, Quo Vadis, Tch, Cole Position, One on One, Frank Bruno Boxing ed altri tipi di Boxe, Decathlon, Hunch Buch I-II, Pjamarama, Coloron II, Scacchi, The way of the Exploding Pist, Saboten, Donald, Duck, Beach Head I-II, Bomb Vech, Musches il culturista! Ye ar Kung fu, Blue Max, chiller, Bomber, Gold, ed altre centinaia di Giochi. Cerco inoltre giochi come; Dragons lair, Couldron, Break Street, Entom bed II-III, Pit fall III, Two on two, Ar Teck II, Popeye II, Summer Games III, Winter Games II, Elite, Mario Bron I-II, Quo Vadis, Gi Gioe, Pole Position II, ed altri. Scrivete o telefonate a:
Pino Patrizio via Vestricio Spurinna n. 147 00175 Roma - tel. 06/7661965.

● Vendo ultime novità come Dragon's Lair - Way of the Tiger Kik Start, Karateka, Gosts'n Goblins, Green Beret, Samantha Fox Strip Poker, Summer Game I e II, Winter G. Internationl Karate I II, Infiltrator, ecc. Telef. sera.
Gaetano La Cava - via Roma, 32, Lucera (FG) 71036 - tel. 0881/942816.

● Offro L. 20.000 escluso cassetta e

spese postali a chi mi procura i seguenti giochi: The Fourth Protocol, Summer Games I, Dragon's Lair, Indiana Jones, Tour The France, View To a Kill, Zorro, Superman, Track and Field I e II, Street Hawk, Frankie Goes to Holliwood, Pitfall III, Beach Head I e II, The Dap After, The Hulk, Sherlock Holmes, The Staff of the Karnat Spider Man, Quo Vadis I e II.
Forzieri Massimiliano via D. Alighieri, 25, S. Casciano V.P. 50026 - Firenze - tel. 055/828380.

● Attention, attention! Qui parla un supermaniaco del CBM 64. Vendo a L. 500; ripeto a L. 500, fantastici giochi tipo: Commando; Rambo II; Marines I e II; Donald Duck; Hyper Holympics; Hyper Sport; Super Boxing; Fight Night; Exploding Fist I, II e III; Winter Games; Summer Games I e II; Staff of Karnath I e II; ecc... Se si desidera avere la lista dei miei giochi mandare L. 550 in una busta; spese postali a vostro carico; chi compra 10 giochi o più cassetta in omaggio. Chi invece desidera fare scambi mi telefoni che ci accorderemo. Annuncio valido 2 mesi.
Montagner Luca - via Tomitano 13, CAP 31100, Treviso - Tel. 0422-22919.

● Ehi tu! Si proprio tu che leggi questo annuncio, ti interessa avere a disposizione la totalità del software sia su nastro che su disco. Il "Ghost Soft" è a tua disposizione, contattaci, ne vale la pena, per ulteriori informazioni scrivici o telefona a:
Tiziano Frabetti - Via Ricciarelli, 139, Ferrara 44100 - Tel. 0532/61034.

● Vendo giochi per CBM 64 da L. 1.000 a L. 5.000 su disco e su cassetta: Bruce Lee, Box, Gi-Joe, Summer Games, Rambo, Golf, Karate, a View to a Kill. E altri, scrivetemi.
Mario Pardini - via Bassi, 9, 27058 Voghera (PV) - tel. 0383-43302.

● Scambio programmi tra cui giochi sportivi su tape e giochi famosissimi su disco, ne posseggo a volontà. Cerco commodoriani della zona periferica a Milano adiacente a Cormano per formare Club.
Jannone Antonello - via Gramsci, 36 - Cormano (MI) - tel. 02/6107704.

● Vendo e scambio per CBM 64 fantastici giochi (solo su cassetta). Posseggo più di 500 titoli (Beach Head II; Indiana Jones; Winter Games; Karate III; Ghostbusters; Tennis; Olimpiadi ecc.) richiedere lista e inviare la propria per gli scambi. (Massima serietà si offre e si richiede).
Filomena Marinelli - Via P. di Piemonte, 123 - San Giorgio Jonico - tel. 099/695670.

● Vendo cassette C-60 piene zeppe straripanti di Games!!! In ogni cassetta si trovano circa 35 titoli come: Superman (Bayund) - Cauldron II, Leader Board, int. Karate 2, Camel Trophy, Space Wars, Way of Tigger, Rambo 2, Commando, Firlight, Space Comets, Two on Two, Green Beret, Samanta Fox Strip Poker ecc. L. 25.000.
Antonio Michele - via G. Mazzini, 1, 96011 Augusta (Sr) - tel. 0931/992963.

● Vendo tutte le ultimissime novità su disco o nastro. Prezzi interessanti serietà assoluta contattatemi, i programmi dei vs. sogni diverranno realtà.
Vitarelli Domenica, C.so Roma, 87, 70010 Cellamare (BA) - tel. 080/337680.

● Vendo il migliore software per C 64 e su nastro Fs (Spectrum Clone, Bomb Jack, Spy (Spectrum Clone, Bomb Jack, Spy Ys Spy I e II, Gyriuss, Uridium, Match Day, International Karate, e tanti altri). Al prezzo di L. 500. Cerco Dragons Lair e novità.
Scaramuzzi Domenico - via Galiani, 7 - Bari (BA) - tel. 080/229921.

● Cerco tutte le ultime novità di giochi su cassetta per CBM 64 e compro specialmente i giochi sportivi.
Maurizio Lorengo - via Wolckenstein, 43 - Merano (BZ).

● Vendo fantastici giochi su nastro per CBM 64 tra cui: Summer Games I e II, Winter Games, Beach Head II, Karateka, Entombed, Revs, Cauldron I e II, Pitfall IV, IMP Mission I e II, Ghost Chaser, Doctor Who.
Guido Poerio - via Napoli, n. 28 - Locri (R.C.) - tel. 0964/20707.

● Vendo magnifici giochi su turbo Tape pre CBM 64: Basket, Pole Position, Biliardo, Calcio, Pac Man, Moon Buggy, Frogger 3D, Motor Mania ecc.A prezzi stracciatissimi.
Davide Mirabella - via Giacomo Noventa, Roma - tel. 5016288.

● Vendo 100 videogiochi su nastro per C 64 prezzo da L. 800 a L. 1.000 cadauno. Cassette Vergini a mio carico. Telefonare dalle 17 alle 19. Invierò lista. Max serietà.
Rodolfo Rotini - via Memorabile, 29,

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di I MAGNIFICI SETTE presso SIPE s.r.l., via Ausonio 26, 20123 Milano

I MAGNIFICI SETTE 20

(cancellare i settori che non interessano)

VENDO	COMPRO	CERCO	SCAMBIO

....

....

....

....

Nome.................................... **Indirizzo**....................................

Città.................................... **Telefono**.......................... **Anni**..........

Magione (PG) - tel. 075/841164.

● Cerco/compro Pit Fall I e II Rocky Horror Show, Indiana Jones e Gremlins sulle 3.500 lire circa telefonare ore pasti, compro solo in Roma.
Adriano Salvetti - via Archelao di Mileto n. 31 - Roma - tel. 6093362.

● Scambio il miglior software sul mercato X 14 CBM 64 Entombed Staff of Karnath, Black Wy Che Dragon Skulle, 6000 Old West, Knight Lore II. Tutti giochi ultimati e ancora Fight Night, Karate I, II, III, IV.
Paolo Sanna - via Salvi, 46 - Vicenza - tel. 500133.

● Vendo giochi per C 64 in turbo su cassetta al prezzo di L. 1.000 cadauno tra cui: Mr Robot, Pipeline, Popeye, Basket NBA, Baseball, Zaxxon, Mefisto, Apocalypse Now, Calcio, Aztec, Buck Rogers, Shamus, Slamball, Allex Cat, Pitfall 1811, Dragons Dens Phanton Karatè e tanti altri.
Rubino Mario - via Roma 1ª traversa n. 8 - Casagiove - CE - tel. 469077.

● Cerco Dragons Lear su disco o cassetta, Superman, Zorro, Fight Night.
Alessandro - via Divisione Acqui 30/11 - Genova (GE) - tel. (010) 334101.

● Vendo ultime novità USA e inglesi tipo: Green Berret, Sahotevr, Ghost'n' Goblins, Poper boy, Dragon's Loir, Knight Time, Mickie, The Way of tiger, tou ceti, Cyborg, Titanic, Visitor, by oroscope II, Hardball Intern. Karatè I e II, Batman per 64 (si aprono giochi su commissione) per CBM 64.
Rialfo Stefano - via Della Francesca, 17/B - San Donà di Piave (VE) CAP. 30027 - Tel. 0421/44017.

● Vendo programmi per C 64 a L. 2000 cad. oppure potete acquistare una compilation dei 10 migliori giochi del C 64 (nuovi) a lire 10.000 su cassetta a mio carico: per sapere il nome dei programmi richiedere la lista, mentre per la compilation i nomi sono questi. Ritorno al futuro, Camel Tropug, Catch!, Superman, Commando I e II, Rock Horror Show, Golf Master, Ping Pong II, Karate IV (solo zona Livorno).
Giannelli Andrea - via Luigi Bosi n. 9 - Livorno - tel. 0586/23753.

● Vendo x 64 Ghost S'n Goblins, Dragon's Lair, Green Beret, chiedere di Giuseppe; ore pasti, ore 20 e 30 in poi.
Cetola - via Perugia, 31, Lucera (FG) - tel. 0881/943922.

● Vendo eccezionale; svendo giochi per CBM 64 su nastro esempi come: Missione Impossibile, Summer Games I e II, Ghostbuster, Commando, BC, 416 Ar Kung Fu, Karate I, II, III IV, e tantissimi altri richiedere la lista. (Erco come un predatore Punch Outj.
Sascia Pezzino - via Abruzzi, 67 - Palermo - tel. 091/524321.

● Vendo bellissimi videogiochi tutti per il CBM 64 come Karate Champ, Commando 1-2, Turbo Load per L. 10.000 (è copiatore), Ping Pong, Popaye 2, World Cup, Bomb Jach, Rambo, Beach Heod 1-2. Per L. 1.000 cad.
Vento Antonino - via Cap. Mass. Scala n. 21 - Milazzo.

● Vendo cassetta con giochi di società come: Poker, Bridge, Paroliere, Backmmon, Scopa, Briscola a L. 50.000. Altri giochi come: Snoopy, Tarzan, Zaxxon, Fucilate, Scemonito, Baluardo: cerco giochi che vanno da 1000 a 2000 L. Scrivetemi.
Salvatore Nicotra - v. G. Bruno 102 - Catania.

● Vendo fantastici giochi come: Summer games I e II, Winter games, Commando I II e II Catch, Popeye II, Exploding Fist I e II. Porno Show, Strip Poker, a prezzi che non superano le 5000 L. Inoltre vendo circa 300 utility, al prezzo di 2000 L. ciascuna, ed un fortissimo protettore il turbo a L. 10.000.
Parisi Fabio - via Colonnello Magistri n. 2 - Milazzo (ME) - tel. (090) 9281724.

● Vendo per CBM 64 i migliori programmi su disco e nastro a prezzi concorrenziali tra cui: Green Beret, Ping Pong 2, Samanta Fox, Geos, Knaight Games, Gost'n Goblin, e tutti i programmi presenti in queste pagine: Scrivete subito a:
Massimo Alberotanza - via Tripoli, 12 - Bari - tel. 080/44.21.31.

● Cerco Dragon's Lair su cassetta e vendo a prezzi stracciatissimi, da 1.000 a 5.000, lire, giochi e utility per CBM 64. Scrivetemi presto ciao!!
Fabrizio Cervelli - Trento e Trieste, 60 - Spoleto (PG) - C.A.P. 06049 - tel. 49783 (0743).

● Cerco giochi per CBM 64 con buona grafica ne posseggo più di 300. Cerco Dragons Lair, Space Ace, Gremlins, Rambo II, Hero ecc. Scambio con Missione Impossibile, Beach-Head II, Spy Usspy I e II, Mario Bros, Hiper Sports ecc. Scambio preferibilmente con gente vicina telefonare ore 13.00-14.00 18.00-19.00.
Oriano Meneghetti - via Barbariga n. 116, S. Pietro di Stra (VE) 30039 - tel. 049/502874.

● Compro giochi a prezzo contenuto come: Strip Poker I, II; Porno Show; Porno Movie; ed altri giochi abbastanza nuovi. A chi volesse scrivermi è pregato di mandare una lista con i giochi disponibili: risposta assicurata ad 1.009. Vendo anche giochi come: Rambo II, Fsr West, Poopey, Bloode House, Kung Fu I e II e molti altri a prezzi stracciati.
Giovanni Pecoraro - via Sulmona 11/2 - Milano - tel. 02/5384030.

● Vendo ultime novità super x CBM 64 (!!) su casetta Ghost'n' Goblinj, Football, Manager, Redhawu, Greenbere, Bui Blazer, Uridium. Little Computer People, Popeye II°, Cadauno II°, Strip Pole IV°, ecc.
Piero - via Argelati, 30/A - Milano - tel. 8358718.

● Volete giochi tipo Impossible Mission I, II, III, Pallavolo, Rambo, Pitfal 500cad) I, II, IV, V, Catch, Boxe, Ooz, F.B.B., Karatè Champ, Sabo, Winter Games I, II, Summergames II e altri 1000? Allora telefonatemi quando volete, tanto io sono sempre davanti al C 64. Cerco Dragon's' Lair, Indiana Jones.
Soddu Alessandro - via Labriola, 3 - Nazzano - 54031 Carrara (MS) - tel. 0585/51764.

● Vendo originali cassette a metà prezzo: Special Program (1-23) - Logica 2000 (6-28) tutto C 64, Game 2000 Next Game (1-7) Supervic = Commodore + tutti i supplementi Aspecial Program (compresi i manuali).
Sinatra Salvatore - viale Rimembranze, 58 - 95043 Militello V.C. (CT) - tel. 095/655197.

● Attenzione!!! Vendo ultime novità sia su nastro che disco: un disco D. Faccia Memorex con giochi da scegliere tra 1500 titoli a L. 6000: Ghosts'n Goblins Two on Two; Winter Games 2; Garfield; Knight Games ecc.
Kashanirad Simone - via Roma, N. 4 - Collesalvetti (LI) - tel. 0586/963380.

● Eccezionale, il nuovo videogame club vende giochi quali The Lastyg tornando a scuola, Isles J Arabiannightsite, Enfombed I, II, III, IV Dragon Laire, Bech Head II, Nexus, Spy vs Spy, Visitors, Vlite, Exploding Fist I, II, III, Sumergames I, II, III, Winter games, e altri 1650 giochi, tutti dalle 500 alle 1500.
Loris Dan de Kosstule - via Menfi n. 20 - Siracusa - tel. 54605.

● Vendo e scambio programmi per C 64 fra cui Cauldron I e II, Ghosts'n' Goblins, Pallavolo, Bomb Jack, Crystal Castle, Lazy Jones e Trial. Cerco inoltre disperatamente Football Manager. Annuncio sempre valido. Telefonate al pomeriggio.
Nani Flavio - via Antonini, 66 - Milano - tel. 8497629.

● Vendo a L. 700 fantastici giochi come: Ghostbusters, Rocky I, II, III, Karate, Kung Fu, Bruce Lee, Bmx, Impossible Mission, Rocky Horror Show, Pole Position, Tennis, Zaxlaser, e tanti altri telefonare ore pasti.
Antonio Coluccia - via Porto Craulo n. 96 - Otranto (LE) - tel. 0836/84281.

● Vendo, scambio giochi, come: Gy Russ, Popeye, Superman, River Raid, Toy, Bizarre, Pe Gesis, Frogger II, Buck Rogers, Decathlon, Forbidden, Forest Gy Bum, Cave I, Zoxxon I + II, Shamus, Don Key Kong, Lady Pac Man. Wizardof wor B.S., Az Tec Nallenget, 300-500 cad. + cassette. Annuncio sempre valido massima serietà. Tutti suturbatage.
Abbaciano Alex - via E. Fermi n. 27 - 32010 Merano/Sinigocri - tel. 0473/44270.

● Vendo fantastici giochi per CBM 64. Posseggo ogni tipo di gioco per cassetta e li vendo al ridicolo prezzo di L. 2.500 con sconti per notevoli quantità. Richiedete la lista.
Luigi Bambaci - via Mandanici 109 - Barcellona P.G. (ME) - tel. 090/9702412.

● Vendo, scambio una vasta gamma di video Games tutti nuovissimi e fantastici (3.000 per l'esattezza) di tutti i tipi ecco alcuni esempi: Ghost'n' Goblins, Strip Poker IV e di Samantha Fox, Tubolar Bells, Superkavasaki (PRG. musica), Fight Night (New Box), Match Day (New Calcio), Football Manenger, Trashman, Pecos Bill. Li vendo a prezzi ottimi, per il loro valore naturale, preferibilmente su discetti (altrimenti è lo stesso). Ne resterai soddisfatto!!!! Provare per credere!!! (preferirei che mi scriveste anziché telefonarmi per eventuali assenze!!!).
Andrea Giovanetti - via Rosmini, 9 - FANO /61032 - tel. 0721/879320.

● Vendo ottimi giochi come Commando, Winter Games, Zorro, Flight Night, Catch (con voce), Indiana Jones, il tutto x C 64. Cerco inoltre gioco - Frank Bruno's Boxing -. Contattatemi.
Esu Emanuele - via Iglesias, 5 - Bugger-

ru (CA) - tel. 0781/54020.

● Affarissimo: solo L. 500 un gioco, L. 3500 il disco (doppia faccia, doppia densità) o la cassetta (TDK da 60'), solo L. 3000 i giochi che occupano una interfaccia del floppy (tipo Goonies) ho tutto! Mandate lista con soldi. Massima serietà. Con 100.000 lire oltre ai 200 giochi 1 disco o 1 cassetta con 20 giochi in regalo. Confrontate con le altre offerte! Inviate la lista con i soldi o telefonate. Ma presto!
Andrea Casamichele - via del Velodromo, 35 - Roma - tel. 7941122.

● Vendo tutti i dischi che possiedo (circa 300) a L. 6000-7000 l'uno, incisi da entrambe le facciate.
Rizzo Franco - via dei Pioppi, 6, 13062 Candelo - VC - tel. 015-53595.

● Compro "Quovadis" della Jackson Soft possibilmente con istruzioni, e i seguenti programmi: Basket, Catch (lotta libera), the Dayafter, Rambo I e II, Rocky, tutti su cassetta, scrivere a: Bazzani Umberto - viale Vittoria n. 60 - Bettola (Piacenza).

● Vendo ultime novità per CBM 64, tra cui Ghost and Goblin. Arrivi settimanali. Solo per suditalia incluso Lazio e Abruzzo. Vendo inoltre monitor colori commodore per sola provincia di Bari.
Raffaele De Meo - via Carnia, 28 - Bari - Tel. 080/362093.

● Hei! Tu Lettore! Presta attenzione a queste poche righe perché non ne troverai di così fruttuose... il club "88" vende nuovissimi ed eccezionali giochi per CBM 64. Per chi non ci crede ecco qualche nome: Ghosts'n Goblins, Green Beret, The Way of The Tiger, Biggles, Popeye 2, Saboteur, Teatre Europe, Warplay, Caudron 2, Visitors, Zoids, International Karate 1 & 2 e tanti altri. Disposti a scambio. Solo cassetta. Cerchiamo inoltre Winter Games della EPYX & Dragons Lairs.
Andrea Corradi piazza Risorgimento n. 8 Arezzo - tel. 0575/351304.

● Vendo Games per Commodore 64. Possiedo Green Beret, Back To Future, Cauldron II, Biggles, Leader Board, Sabouter, telefonare ore pasti, max serietà.
Teo Squarcella - piazza Europa, 112 - 71013 - S. Giovanni Rotondo (FG) - tel. 0882/851065.

● Vendo circa 600 PRG per C 64. Molte novità tra cui: Gren Beret, Uridium, Electra Glide, Movie, Mikie, Saboteur, Streey Hawk, V-Visitors e tanti altri a L. 1500-2000 vendo anche PRG. per ZX Spectrum contattatemi per lista.
Antonio Davoglio - via Leonardo da Vinci, 1 - Zelo Buon Persico 20060 (MI) - tel. 02/9065379.

● Vendo, scambio, cerco giochi per C 64 in disco o cassetta. Tutti giochi nuovi. Cerco anche giochi come: Paperino, Bruce Lee, Rambo II, Rocky, Horror Show, Ghostbusters, Dracula e altri giochi di paura.
Andrea Sassi V. Sansovino, 186 - Firenze - tel. 711706.

● Vendo cassette con sport assortiti: Hipper Olimpici I II, Tennis I II, Rollerbol, Basket I II, Sci Nautico, Ba[illegible]
I II, Rugby, I II, Hokey su [illegible]
xe I II II IV, Bowling [illegible]

Magione (PG) - tel. 075/841164.

● Cerco/compro Pit Fall I e II Rocky Horror Show, Indiana Jones e Gremlins sulle 3.500 lire circa telefonare ore pasti, compro solo in Roma.
Adriano Salvetti - via Archelao di Mileto n. 31 - Roma - tel. 6093362.

● Scambio il miglior software sul mercato X 14 CBM 64 Entombed Staff of Karnath, Black Wy Che Dragon Skulle, 6000 Old West, Knight Lore II. Tutti giochi ultimati e ancora Fight Night, Karate I, II, III, IV.
Paolo Sanna - via Salvi, 46 - Vicenza - tel. 500133.

● Vendo giochi per C 64 in turbo su cassetta al prezzo di L. 1.000 cadauno tra cui: Mr Robot, Pipeline, Popeye, Basket NBA, Baseball, Zaxxon, Mefisto, Apocalypse Now, Calcio, Aztec, Buck Rogers, Shamus, Slamball, Allex Cat, Pitfall 1811, Dragons Dens Phanton Karatè e tanti altri.
Rubino Mario - via Roma 1ª traversa n. 8 - Casagiove - CE - tel. 469077.

● Cerco Dragons Lear su disco o cassetta, Superman, Zorro, Fight Night.
Alessandro - via Divisione Acqui 30/11 - Genova (GE) - tel. (010) 334101.

● Vendo ultime novità USA e inglesi tipo: Green Berret, Sahotevr, Ghost'n' Goblins, Poper boy, Dragon's Loir, Knight Time, Mickie, The Way of tiger, tou ceti, Cyborg, Titanic, Visitor, by oroscope II, Hardball Intern. Karatè I e II, Batman per 64 (si aprono giochi su commissione) per CBM 64.
Rialfo Stefano - via Della Francesca, 17/B - San Donà di Piave (VE) CAP. 30027 - Tel. 0421/44017.

● Vendo programmi per C 64 a L. 2000 cad. oppure potete acquistare una compilation dei 10 migliori giochi del C 64 (nuovi) a lire 10.000 su cassetta a mio carico: per sapere il nome dei programmi richiedere la lista, mentre per la compilation i nomi sono questi. Ritorno al futuro, Camel Tropug, Catch!, Superman, Commando I e II, Rock Horror Show, Golf Master, Ping Pong II, Karate IV (solo zona Livorno).
Giannelli Andrea - via Luigi Bosi n. 9 - Livorno - tel. 0586/23753.

● Vendo x 64 Ghost S'n Goblins, Dragon's Lair, Green Beret, chiedere di Giuseppe; ore pasti, ore 20 e 30 in poi.
Cetola - via Perugia, 31, Lucera (FG) - tel. 0881/943922.

● Vendo eccezionale; svendo giochi per CBM 64 su nastro esempi come: Missione Impossibile, Summer Games I e II, Ghostbuster, Commando, BC, 416 Ar Kung Fu, Karate I, II, III IV, e tantissimi altri richiedere la lista. (Erco come un predatore Punch Outj.
Sascia Pezzino - via Abruzzi, 67 - Palermo - tel. 091/524321.

● Vendo bellissimi videogiochi tutti per il CBM 64 come Karate Champ, Commando 1-2, Turbo Load per L. 10.000 (è copiatore), Ping Pong, Popaye 2, World Cup, Bomb Jach, Rambo, Beach Heod 1-2. Per L. 1.000 cad.
Vento Antonino - via Cap. Mass. Scala n. 21 - Milazzo.

● Vendo cassetta con giochi di società come: Poker, Bridge, Paroliere, Backmmon, Scopa, Briscola a L. 50.000. Altri giochi come: Snoopy, Tarzan, Zaxxon, Fucilate, Scemonito, Baluardo: cerco giochi che vanno da 1000 a 2000 L. Scrivetemi.
Salvatore Nicotra - v. G. Bruno 102 - Catania.

● Vendo fantastici giochi come: Summer games I e II, Winter games, Commando I II e II Catch, Popeye II, Exploding Fist I e II. Porno Show, Strip Poker, a prezzi che non superano le 5000 L. Inoltre vendo circa 300 utility, al prezzo di 2000 L. ciascuna, ed un fortissimo protettore il turbo a L. 10.000.
Parisi Fabio - via Colonnello Magistri n. 2 - Milazzo (ME) - tel. (090) 9281724.

● Vendo per CBM 64 i migliori programmi su disco e nastro a prezzi concorrenziali tra cui: Green Beret, Ping Pong 2, Samanta Fox, Geos, Knaight Games, Gost'n Goblin, e tutti i programmi presenti in queste pagine: Scrivete subito a:
Massimo Alberotanza - via Tripoli, 12 - Bari - tel. 080/44.21.31.

● Cerco Dragon's Lair su cassetta e vendo a prezzi stracciatissimi, da 1.000 a 5.000, lire, giochi e utility per CBM 64. Scrivetemi presto ciao!!
Fabrizio Cervelli - Trento e Trieste, 60 - Spoleto (PG) - C.A.P. 06049 - tel. 49783 (0743).

● Cerco giochi per CBM 64 con buona grafica ne posseggo più di 300. Cerco Dragons Lair, Space Ace, Gremlins, Rambo II, Hero ecc. Scambio con Missione Impossibile, Beach-Head II, Spy Usspy I e II, Mario Bros, Hiper Sports ecc. Scambio preferibilmente con gente vicina telefonare ore 13.00-14.00 18.00-19.00.
Oriano Meneghetti - via Barbariga n. 116, S. Pietro di Stra (VE) 30039 - tel. 049/502874.

● Compro giochi a prezzo contenuto come: Strip Poker I, II; Porno Show; Porno Movie; ed altri giochi abbastanza nuovi. A chi volesse scrivermi è pregato di mandare una lista con i giochi disponibili: risposta assicurata ad 1.009. Vendo anche giochi come: Rambo II, Fsr West, Poopey, Bloode House, Kung Fu I e II e molti altri a prezzi stracciati.
Giovanni Pecoraro - via Sulmona 11/2 - Milano - tel. 02/5384030.

● Vendo ultime novità super x CBM 64 (!!) su casetta Ghost'n' Goblinj, Football, Manager, Redhawu, Greenbere, Bui Blazer, Uridium. Little Computer People, Popeye II°, Cadauno II°, Strip Pole IV°, ecc.
Piero - via Argelati, 30/A - Milano - tel. 8358718.

● Volete giochi tipo Impossible Mission I, II, III, Pallavolo, Rambo, Pitfal 500cad) I, II, II, IV, V, Catch, Boxe, Ooz, F.B.B., Karatè Champ, Sabo, Winter Games I, II, Summergames II e altri 1000? Allora telefonatemi quando volete, tanto io sono sempre davanti al C 64. Cerco Dragon's' Lair, Indiana Jones.
Soddu Alessandro - via Labriola, 3 - Nazzano - 54031 Carrara (MS) - tel. 0585/51764.

● Vendo originali cassette a metà prezzo: Special Program (1-23) - Logica 2000 (6-28) tutto C 64, Game 2000 Next Game (1-7) Supervic = Commodore + tutti i supplementi Aspecial Program (compresi i manuali).
Sinatra Salvatore - viale Rimembranze,

58 - ...
095/6...

Catch (con voce), ...
to x C 64. Cerco inol...
Bruno's Boxing -. Contat...
Esu Emanuele - via Iglesias,

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOM